

در سال ۲۰۰۴، کمپانی سازنده‌ی این اثر روش جالبی برای پخش بازی‌اش در نظر گرفت؛ او به خوانندگان مجله‌ی «کریستین ساینس مونیتر» این اجازه را داد که نسخه‌ی بازی را به صورت مجانی دانلود کند. خوانندگان بازی را انجام می‌دادند و نظراتشان در مجله منعکس می‌شد. سیاست و تاریخ، ۲ موضوع جالب برای بازی‌های آموزشی هستند، چرا که این ۲ موضوع وقتی که تنها از روی کتاب خوانده می‌شوند، موضوعاتی خسته‌کننده هستند.

«زندگی دوم»، ساخته‌ی شرکت سانفرانسیسکوئی «لیندن لبز»، یک محیط مجازی است که به دانش‌آموزان این اجازه را می‌دهد که آموختن با یک گروه دانش آموز را تجربه کنند و بازی‌های آموزشی را خود طراحی کنند. برنامه‌ی «زندگی گروهی: زندگی دوم» این شرکت برای گروه‌های تحصیلی دانشگاهی مناسب است و اکنون به صورت جهانی درآمد دارد. دانشگاه‌های هاروارد، پریدین، تگزاس و دیگر دانشگاه‌های بزرگ از این برنامه استفاده می‌کنند.

با روی کار آمدن نسل جوان معلم‌ها، اساتید و مدیران، که بیشتر آن‌ها با بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای بزرگ شده‌اند، این بازی‌ها می‌توانند جایگزین آموزش‌های سنتی گردند. با رواج این بازی‌ها دیگر کسی جرئت نخواهد کرد بگوید که بازی هدر دادن وقت است و ارزش دیگری ندارد.

«اعتراض!» و «شاهد حرفه‌ای!» ساخته‌ی «بازی‌های رسانه‌ای ترانس» و مثال‌هایی از بازی‌های موفق هستند که برای گروه بزرگی از متخصصین ساخته شده‌اند. گروه متخصصین در این مورد، وکلای دعاوی هستند که توانایی‌های خود را در دادگاهی مجازی به نمایش می‌گذارند. سری بازی‌های «اعتراض دارم!» از محبوبیت زیادی در بین قشر تحصیل‌کرده دانشگاه‌ها برخوردار است.

«نبض!» مثالی است از یک بازی جدی که برای بازار حفاظت از سلامتی ساخته شده است؛ بازاری که رو به افزایش است. ایده‌ی اولیه‌ی این بازی توسط کلودیا جانسون، که دکترای پرستاری داشت، ارائه شد. او پیشنهاد داد که نقطه نگاه بازی‌های تیرانداز تک نفره همانند یک اتاق عمل باشد؛ در آنجا نیز عکس العمل سریع لازم است و در تنگنای زمانی قرار دارید. دفتر تحقیقات دریایی ۷,۵ میلیون دلار برای ساخت این بازی هزینه کرد. با استفاده از تکنیک‌های سه بعدی، از رنگ‌های مختلف برای وخامت حال مریض‌ها استفاده گردیده است.

«اتاق اورژانس» نمونه‌ای دیگر از بازی‌های ساخته‌شده توسط جامعه‌ی دکترهاست. در این بازی، شما نقش یک دانشجوی پزشکی را بازی می‌کنید که در یک اتاق شلوغ اورژانس قرار دارد.

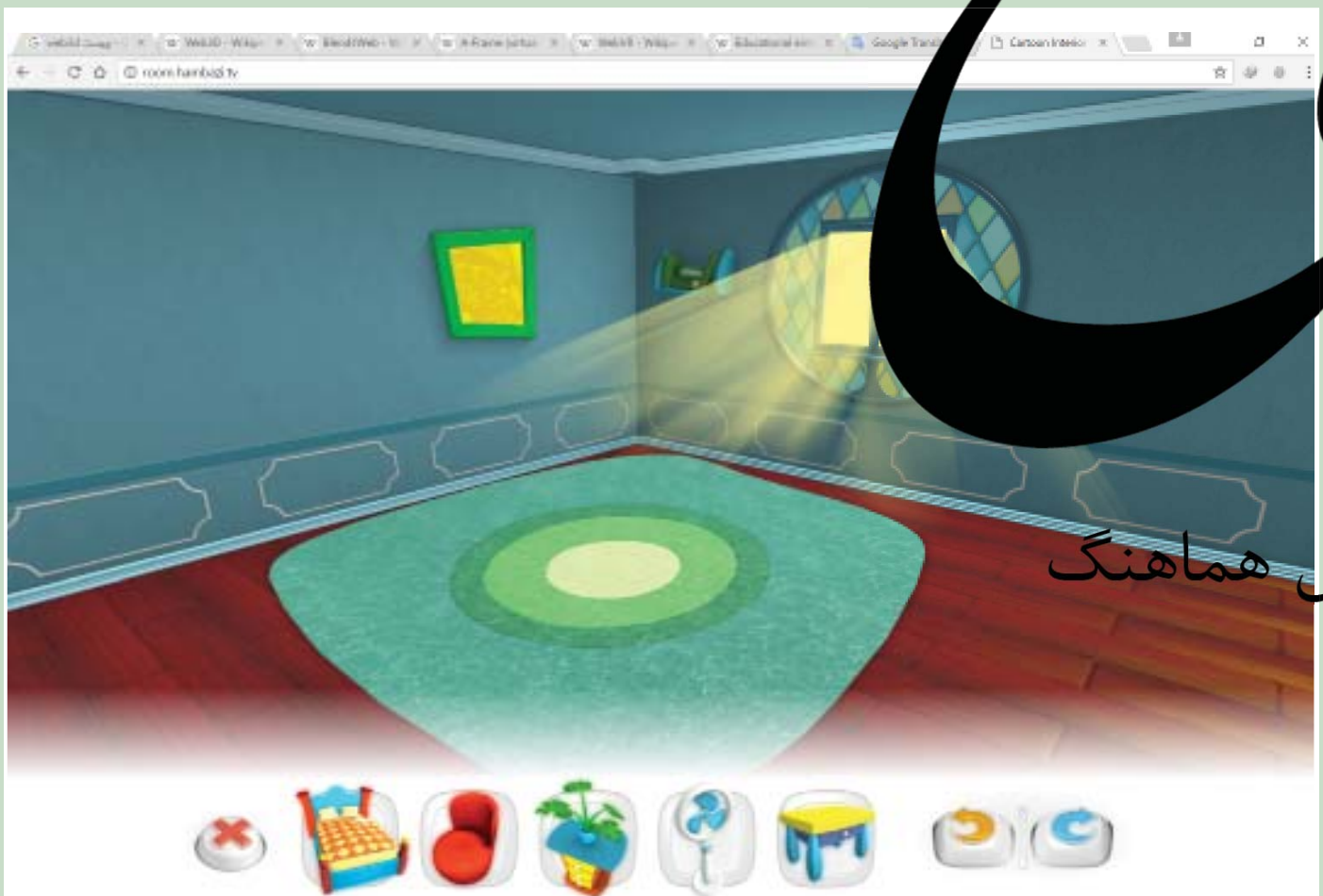
«شهر سنگی»، ساخته‌ی شرکت «بازی‌های اقناعی»، نمونه‌ای از محصولاتی است که هدف نهایی بازی‌های جدی، یعنی ساخت بازی‌هایی است که به آموزش کارمندان کمپانی‌ها، را برآورده می‌سازد. شهر سنگی به سفارش کمپانی بستنی‌سازی ساخته شده است تا به کارمندان یاد بدهد چگونه مشتریان خدمات ارائه کنند «به یاد ایلینویز» ساخته‌ی «بازی‌های اقناعی» است و برای یک هدف خاص بازی‌های سیاسی-طراحی شده است. این بازی به سفارش گروه‌های بزرگ سیاسی طراحی شده است تا به شهروندان بیاموزند چگونه در انتخابات نقش فعال داشته باشند.



نظام جامع آموزش



امروزه با پیشرفت های سه بعدی آنچنان فراگیر شده اند که کمتری مجموعه ای را می توان یافت که از این فناوری ها بهره نبرد و به دلیل این که نیاز به تقاضا و نیاز به فناوری های سه بعدی از یک سو و پیشرفت هر روزه رابط های برنامه نویسی مانند WebGL و سه بعدی هر روز بیشتر و بیشتر می شود، فناوری Web3D تکنولوژی نمایش و پیمایش کامل سایت های سه بعدی جانی می شده در فایل های Html و فراهم سازی امکان نمایش این صفحات از طریق مرورگرهای رایج است. امروزه تکنولوژی های متعددی برای تولید و فرمت های مختلفی برای عرضه محتوای سه بعدی تحت وب تولید شده است که در ادامه به بررسی و معرفی برخی از آنها می پردازیم.



نمونه ای از وب سه بعدی در مرورگر گوگل کروم

پوشش هماهنگ